

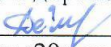
**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Министерство образования и науки Алтайского края**

**Муниципальное образование Третьяковский район**

**МКОУ «Корболихинская СОШ»**

РАССМОТРЕНО  
на педагогическом совете  
протокол №1  
от «30» августа 2024г

СОГЛАСОВАНО  
с зам. дир. по УВР  
 Дёмина Г.М.  
от «29» августа 2024г.



УТВЕРЖДЕНО  
Директор  
 А.С. Хрусталева  
Приказ №76  
от «30» августа 2024г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**внеурочного курса  
«Инфознайка»**

Направление: обще интеллектуальное

Уровень образования: начальное общее образование (1-4 классы)

Срок реализации: 2024 – 2025 учебный год

Составитель:  
Гринева Галина Николаевна  
учитель начальных классов

## **1. Пояснительная записка**

Рабочая программа внеурочного курса «Инфознайка» для 1-4 класса четырёхлетней начальной школы составлена на основе авторской программы А.В. Горячева «ИНФОРМАТИКА И ИКТ (ИНФОРМАЦИОННЫЕ И КОММУНИКАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ)» (для четырёхлетней начальной школы), М.: Баласс, 2008г.

## **2. Актуальность и новизна программы**

Программа содержит дополнительный изучаемый материал (работа со строками и файлами, рекурсии и пр.), значительно расширяет возможности формирования универсальных учебных и предметных навыков. Специфика курса состоит в том, что они строятся на уникальной дидактической базе – предметно - практической деятельности, которая является для учащихся необходимым звеном целостного процесса духовного, нравственного и интеллектуального развития. В современном мире людям приходится иметь дело с огромными потоками самых разнообразных сведений, новостей, данных и сообщений. Учащиеся начальной школы принимают участие в научно-исследовательских конференциях, где при защите проектов необходимо так преподнести информацию, чтобы слушатели могли понять и оценить её значимость и необходимость. Чтобы донести до окружающих подобную информацию, необходимо создать качественную презентацию, которая поможет продемонстрировать всем заинтересованным лицам свои идеи и достичь, в конечном счёте, требуемых результатов.

## **3. Цель программы:**

формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).

## **4. Задачи программы:**

1. Формировать обще учебные и общекультурные навыки работы с информацией (*формирование умений грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс*).
2. Познакомить школьников с видами и основными свойствами информации, научить их приёмам организации информации и планирования деятельности.
3. Дать школьникам представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства.
4. Дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях.
5. Научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, POWER POINT.
6. Обучить учащихся основам алгоритмизации и программирования.
7. Научить учащихся находить информацию в Интернете и обрабатывать её.
8. Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности
9. Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
10. Приобщить к проектно-творческой деятельности.
11. Формировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

## **5. Общая характеристика**

Обучение информатики в начальной школе нацелено на формирование у младших школьников первоначальных представлений о свойствах информации, способах работы с ней, в частности с использованием компьютера. Более того, информатика как учебный предмет, на котором целенаправленно формируются умения и навыки работы с информацией, может быть одним из ведущих предметов в формировании УУД.

Предлагаемая внеурочная деятельность по информатике опирается на основополагающие принципы общей дидактики: целостность и непрерывность, научность в сочетании с доступностью, практико-ориентированность в сочетании с развивающим обучением. А части решения приоритетной задачи начального образования - формирования УУД — формируются умения строить модели решаемой задачи, решать нестандартные задачи. Развитие творческого потенциала каждого ребёнка происходит при формировании навыков планирования в ходе решения различных задач.

В **1 классе** ребята получают начальные представления о компьютере, основных устройствах. В игровой форме знакомятся с работой на клавиатуре, с мышью. Учатся создавать графические изображения в простейших графических редакторах.

Во **2 классе** дети учатся видеть окружающую действительность с точки зрения информационного подхода. В процессе обучения в мышление и речь учеников постепенно вводятся термины информатики (источник / приёмник информации, канал связи, данные и др.). Школьники изучают устройство компьютера, учатся работать с электронными документами.

В **3 классе** школьники изучают представление и кодирование информации, её хранение на информационных носителях. Вводится понятие объекта, его свойств и действий с ним. Дается представление о компьютере как системе. Дети осваивают информационные технологии: технологию создания электронного документа, технологию его редактирования, приёма/передачи, поиска информации в сети Интернет. Учащиеся знакомятся с современными инструментами работы с информацией (мобильный телефон, электронная книга, фотоаппарат, компьютер и др.), параллельно учатся использовать их в своей учебной деятельности. Понятия вводятся по мере необходимости, чтобы ребёнок мог рассуждать о своей информационной деятельности, рассказывать о том, что он делает, различая и называя элементарные технологические операции своими именами.

В **4 классе** рассматриваются темы «Мир понятий» и «Мир моделей», формируются представления, учащихся о работе с различными научными понятиями, также вводится понятие информационной модели, в том числе компьютерной. Рассматриваются понятия исполнителя и алгоритма действий, формы записи алгоритмов. Дети осваивают понятие управления собой, другими людьми, техническими устройствами (инструментами работы с информацией), ассоциируя себя с управляющим объектом и осознавая, что есть объект управления, осознавая цель и средства управления. Школьники учатся понимать, что средства управления влияют на ожидаемый результат, и что иногда полученный результат не соответствует цели и ожиданиям.

#### **6. Описание места внеурочного курса «Инфознайка»**

Рабочая программа курса «Инфознайка» рассчитана на 68 часов в год, 2 часа в неделю. разработана для учащихся начальных классов, составлена в соответствии с учебным планом МКОУ «Корболихинская СОШ на 2024-2025 учебный год

#### **7. При проведении занятий традиционно используются три формы работы:**

- 1) демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;
- 2) фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- 3) самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

#### **8. Результаты освоения программы по внеурочной деятельности**

Результаты	Уровень проявления		
	1 уровень	2 уровень	3 уровень
Личностные	знает о правилах общения в группе и правилах общения в сети Интернет знает упражнения для расслабления при работе за компьютером	доброжелательно реагирует на обращение другого человека при работе за компьютером выполняет упражнения для расслабления при работе за компьютером	предложение помощи при возникновении трудностей у другого ученика при работе за компьютером может составить комплекс упражнений и провести занятие с группой
Метапредметные	знает, как и когда применить ИКТ при возникновении проблемы может выбрать тему проекта	знает, где найти и как использовать необходимые ресурсы для решения проблемы может разработать задачи для создания проекта	Применяет ИКТ при помощи в решении проблемы, возникающих у других учащихся создает проект при выполнении поставленных задач

Предметные	<p>знает правила поведения в компьютерном классе</p> <p>знает, для чего нужны основные устройства компьютера;</p> <p>знает определение основных объектов рабочего стола компьютера (файлы, папки)</p> <p>знает, как находить и сохранять объекты с помощью поисковых систем;</p> <p>Знает программные продукты для обработки текстовой информации</p> <p>Знает программные продукты для работы с графической информацией</p> <p>Знает программные продукты для создания презентации</p> <p>Знает программные продукты для создания анимационных фильмов</p>	<p>соблюдает правила поведения в компьютерном классе</p> <p>умеет применять по назначению основные устройства компьютера</p> <p>умеет создавать файлы различных типов, папки.</p> <p>умеет находить информацию с помощью поисковых систем;</p> <p>Умеет обрабатывать искомую текстовую информацию в специализированных продуктах</p> <p>Умеет обрабатывать графические изображение в специализированный пакетах</p> <p>Умеет создавать мультимедийные презентации</p> <p>Умеет создавать небольшие анимационные ролики</p>	<p>следит за соблюдением правил поведения в компьютерном классе</p> <p>умеет находить, копировать и перемещать папки и файлы, редактировать тексты и графические рисунки</p> <p>сохраняет и использует информацию для решения учебных задач</p> <p>Использует текстовые процессоры для решения учебных задач</p> <p>Использует графические редакторы для решения учебных задач.</p> <p>Использует полученные знания при решении учебных задач</p> <p>Использует программы для работы с анимацией при решении поставленных учебных задач</p>
------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 9. Описание ценностных ориентиров содержания учебного предмета

Содержание учебного предмета направлено на формирование основ компьютерной грамотности и развития личности на базе: развития логического, алгоритмического и системного мышление школьников, которое будет способствовать освоению таких тем, как представление информации в виде схем и таблиц, алгоритмы, элементы формальной логики; формирования навыков формализации и моделирования и других логически сложных разделов информатики; практическая работа на компьютере формирует общее учебное умение, применяемое и на других уроках; накопления опыта в применении компьютера, как инструмента информационной деятельности, подводит школьников (при последующем осмыслении и обобщении этого опыта) к изучению таких тем, как информация и информационные процессы, виды информации, организация и поиск информации и других подобных разделов информатики.

Программа реализуется на основе следующих принципов:

1. **Обучение в активной познавательной деятельности.** Все темы, учащиеся изучают на практике, выполняя различные творческие задания, «набивая руку» при работе с клавиатурой, общаясь в парах и группах друг с другом.
2. **Индивидуальное обучение.** Обучение учащихся работе на компьютере даёт возможность организовать деятельность учащихся с индивидуальной скоростью и в индивидуальном объёме. Данный принцип реализован через организацию практикума по освоению навыков работы на компьютере.
3. **Принцип природосообразности.** Основной вид деятельности младших школьников – игра, через неё дети познают окружающий мир, поэтому в занятия включены игровые элементы, способствующие успешному освоению курса.
4. **Преемственность.** Программа курса построена так, что каждая последующая тема логически связана с предыдущей. Данный принцип учащимся помогает понять важность уже изученного материала и значимость каждого отдельного занятия.

## 10.Содержание программы (68 ч)

### Раздел 1. Компьютер для начинающих- 13 ч.

Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Как устроен компьютер. Что умеет компьютер. Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. История латинской раскладки клавиатуры. Основная позиция пальцев на клавиатуре. Состав предметов. Логическое задание «Найди закономерность и раскрась картинку». Работа на компьютере. Работа над творческим проектом «Домик».

Программы и файлы. Рабочий стол. Управление компьютером с помощью мыши. Как работает мышь. Главное меню. Запуск программ. Управление компьютером с помощью меню.

### Раздел 2. Обработка текстовой информации – 13 ч.

Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов. Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.). Создание и форматирование списков. Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными. Интерфейс PowerPoint. Копирование и перемещение слайдов.

### Раздел 3. Графический редактор Paint – 9 ч.

Компьютерная графика. Простейший графический редактор. Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Устройства ввода графической информации.

### Раздел 4. Обработка информации в Power Point – 14 ч.

Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков. Отображение множеств. Кодирование. Вложенность (включение) множеств. Работаем на компьютере. Пересечение множеств. Компьютерные задания. Объединение множеств. Компьютерные задания.

### Раздел 5. Занимательные задачи - 12 ч.

Компьютерное задание «Решить головоломку». Графы. Выражения. Комбинаторика. Работаем на компьютере. Комбинаторика. Учимся находить число фигур. Работаем на компьютере. Логические задачи с неполным условием. Тесты на логику. Развитие внимания. Компьютерные задания в занимательной форме. Рисуем на компьютере. Задачи - рисунки. Логические мини – задачи и задачи - шутки по информатике. Логические мини – задачи и задачи - шутки по информатике. Задачи – шутки. Компьютерная игра «Укажи лишнего». Проект «На прогулке».

### Раздел 6. Работа над проектами- 5 ч.

Электронный лабиринт. Мой любимый герой сказки. Геометрические фигуры. Электронная викторина. На прогулке. Путешествие в страну компьютерных ребусов.

### Раздел 7. Экскурсии – 2 ч.

Экскурсия в компьютерный класс. Выполнение творческих заданий.

**11. Тематический план  
(68 ч, 2 ч в неделю)**

№ п/п	Наименование раздела	Количество часов
1	Компьютер для начинающих	13ч
2	Обработка текстовой информации	13ч
3	Графический редактор Paint	9ч
4	Обработка информации в Power Point	14ч
5	Занимательные задачи.	12ч
6	Работа над проектами	5ч.
7	Экскурсии	2ч.
<b>Итого:</b>		<b>68 ч</b>

**12. Тематическое планирование**

№ п/п, дата	Тема	Кол- во часов	Формы организации и виды деятельности
<b>Компьютер для начинающих</b>		<b>13ч.</b>	
1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	1	Занятие – игра
2	Как устроен компьютер и что он умеет	1	ИКТ, работа в паре
3	Ввод информации в память компьютера.	1	Индивидуальная работа
4	Клавиатура. Группы клавиш.	1	ИКТ
5	История латинской раскладки клавиатуры. Компьютерная игра «Угадай, что в мешочке?»	1	Занятие - игра
6	Основная позиция пальцев на клавиатуре	1	ИКТ
7	Состав предметов. Логическое задание «Найди закономерность и раскрась картинку». Работа на компьютере.	1	Урок - экскурсия
8	Программы и файлы.	1	Практическое занятие
9	Рабочий стол.	1	Проектно – исследовательская деятельность
10	Главное меню. Запуск программ.	1	Самостоятельная работа
11	Управление компьютером с помощью меню.	1	Занятие - турнир
12	Контрольная работа. Проект «Сложи домик»	1	Занятие - театрализация
13	Анализ контрольной работы.	1	Занятие с применением компьютера
<b>Обработка текстовой информации</b>		<b>13ч.</b>	
14	Текстовый редактор	1	Соревнование
15	Правила ввода текста.	1	Работа в паре
16	Слово, предложение, абзац.	1	Занятие - экскурсия
17	Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов.	1	Работа с компьютерной программой
18	Буфер обмена. Копирование фрагментов.	1	Практическое занятие
19	Проверка правописания, расстановка переносов.	1	Занятие на развитие логического мышления
20	Форматирование символов. (шрифт, размер, начертание, цвет).	1	Соревнование
21	Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.).	1	Практическое занятие
22	Создание и форматирование списков.	1	ИКТ

23	Вставка в документ таблицы. Заполнение её данными.	1	Самостоятельная работа
24	Копирование и перемещение слайдов	1	Занятие – турнир
25	Контрольная работа «Сложи головоломку»	1	Парная работа
26	Анализ контрольной работы	1	ИКТ
<b>Графический редактор Point</b>		<b>9ч.</b>	
27	Компьютерная графика.	1	Занятие - практикум
28	Простейший графический редактор.	1	Занятие с применением компьютера
29	Инструменты графического редактора.	1	ИКТ
30	Инструменты создания простейших графических объектов.	1	Занятие на развитие логического мышления
31	Исправление ошибок и внесение изменений.	1	Конкурс
32	Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование.	1	Парная работа
33	Преобразование фрагментов	1	Занятие с применением компьютера
34	Контрольная работа.	1	Самостоятельная работа
35	Анализ контрольной работы. Учимся находить нужную фигуру и обводить её карандашом	1	Практическое занятие
<b>Обработка информации в Power Point</b>		<b>14ч.</b>	
36	Мультимедийная презентация	1	Работа над творческим проектом «Клоуны»
37	Описание последовательно развивающихся событий (сюжет).	1	Занятие - экскурсия
38	Анимация.	1	ИКТ
39	<u>Проект.</u> «Электронная викторина»	1	Работа в группе
40	Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.	1	Занятие - практикум
41	Отображение множеств. Кодирование.	1	ИКТ
42	Вложенность (включение) множеств. Работаем на компьютере.	1	Практическое занятие
43	Пересечение множеств. Компьютерные задания.	1	Практическое занятие
44	Объединение множеств. Компьютерные задания.	1	Практическое занятие
45	Отрицание. Компьютерное задание «Найди, какая картинка лишняя?».	1	ИКТ
46	Понятие «истина», «ложь»	1	Занятие на развитие логического мышления
47	Контрольная работа	1	ИКТ
48	Анализ контрольной работы	1	ИКТ
<b>Занимательные задачи</b>		<b>12ч.</b>	
50	Компьютерное задание «Реши головоломку».	1	Занятие - турнир
51	Графы. Выражения.	1	Занятие с применением компьютера
52	Комбинаторика. Работаем на компьютере.	1	Занятие с применением компьютера
53	Комбинаторика. Учимся находить число фигур. Работаем на компьютере.	1	Практическое занятие
54	Логические задачи с неполным условием. Тесты на логику	1	Практическое занятие
55	Развитие внимания. Компьютерные задания в занимательной форме.	1	Занятие на развитие логического мышления
56	Рисуем на компьютере. Задачи - рисунки.	1	Занятие - экскурсия







**11.КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**  
**1 год обучения**

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	Электронные ресурсы
	<b>Компьютер, операционная система.</b>	<b>18</b>	
1	Первый раз в компьютерном классе. Правила поведения и техника безопасности в кабинете ИВТ.	1	<a href="http://www.bezpeka.com/ru">www.bezpeka.com/ru</a>
2	Знакомство с компьютером. Что умеет делать компьютер?	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
3	Знакомство с компьютером. Из чего состоит компьютер? Включение и выключение компьютера.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
4	Знакомство с рабочим столом. Понятие и назначение курсора. Знакомство с мышью.	1	
5	Освоение приемов работы с мышью. Упражнения для развития движений мышью: перемещение мышки.	2	
6	Управление мышью. Упражнения для развития движений мышью: щелканье мышкой.	2	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
7	Управление мышью. Упражнение «Щелкайте и рисуйте».	3	
8	Знакомство с клавиатурой. Упражнения с клавиатурой: «Числа на кубиках»	2	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
9	Упражнения с клавиатурой: «Падающие буквы».	2	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
10	Упражнения с клавиатурой: «Падающие слова».	2	
11	Обобщение и повторение пройденного.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
	<b>Учимся рисовать</b>	<b>15</b>	
12	Знакомство с программой для рисования TuxPaint.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
13	Знакомство с программой для рисования TuxPaint.	1	
14	Работа в программе TuxPaint. Упражнение «Раскрась картинку»	2	

15	Работа в программе TuxPaint. Упражнение «Раскрась картинку»	3	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
16	Рисование в программе TuxPaint.	3	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
17	Рисование в программе TuxPaint.	3	
18	Рисование в программе TuxPaint.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
19	Обобщающее занятие «Компьютер – что это?» Подведение итогов.	1	
	<b>ИТОГО</b>	<b>33</b>	

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	Электронные ресурсы
	<b>Компьютер, операционная система.</b>	<b>6</b>	
1	Правила поведения и техника безопасности в кабинете ИВТ. Компьютер - помощник человека.	1	<a href="http://www.bezpeka.com/ru">www.bezpeka.com/ru</a>
2	Как устроен компьютер. Компьютерная помощница – мышь. Упражнения для развития движений мышью.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
3	Освоение клавиатуры. Упражнения с клавиатурой «Падающие буквы».	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
4	Освоение клавиатуры. Упражнения с клавиатурой «Падающие слова».	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
5	Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Знакомство с объектами Рабочего стола, действия с ними. Запуск программ.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
6	Представление о папке. Создание папки на рабочем столе.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
	<b>Технология обработки текстовой информации.</b>	<b>13</b>	
7	Назначение текстового редактора. Знакомство с интерфейсом текстового процессора OpenOfficeWriter. Настройка рабочей среды.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
8	Осваиваем клавиатуру: русские буквы, пробел, клавиша стирания.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
9	Работа с клавиатурным тренажером в режиме ввода букв.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
10	Работа с клавиатурным тренажером в режиме ввода слов.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
11	Работа с клавиатурным тренажером в режиме ввода предложений.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
12	Осваиваем клавиатуру. Знаки препинания и специальные символы.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
13	Осваиваем клавиатуру. Латинские буквы.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
14	Основные правила набора текста. Набор текста по образцу.	1	
15	Набор и редактирование текста. Вставка и удаление пустых строк.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
16	Набор и редактирование текста.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
17	Понятие фрагмента текста. Освоение приемов работы с фрагментами текста.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
18	Действия с фрагментами текста.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
19	Изменение шрифта документа. Сохранение текстового документа.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
	<b>Технология обработки числовой информации.</b>	<b>2</b>	

20	Назначение и функциональные возможности программы Калькулятор. Знакомство с интерфейсом.	1	
21	Настройка рабочей среды программы Калькулятор. Выполнение простейших вычислений.	1	
	<b>Технология обработки графической информации.</b>	<b>13</b>	
22	Назначение и функции графического редактора КРaint. Знакомство с интерфейсом и настройка рабочей среды.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
23	Приемы создания изображений. Создание изображений с помощью инструментов Карандаш, Кисть, Распылитель, Заливка.	1	
24	Создание изображений инструментами: Прямоугольник, Эллипс.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
25	Создание изображений инструментами Линия, Кривая, Многоугольник.	1	
26	Настройка инструментов.	1	
27	Редактирование компьютерного рисунка.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
28	Создание рисунка с помощью геометрических фигур.	1	
29	Фрагмент рисунка. Работа с фрагментами.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
30	Работа с фрагментами рисунка.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
31	Сборка рисунка из деталей.	1	
32	Сохранение, созданного рисунка. Открытие рисунка, сохраненного на диске.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
33	Конкурс рисунков.	1	
34	Обобщающее занятие. Подведение итогов.	1	
	<b>ИТОГО</b>	<b>34</b>	

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	Электронные ресурсы
	<b>Компьютер, операционная система.</b>	<b>6</b>	
1	Правила поведения и техника безопасности в кабинете ИВТ. Компьютер - помощник человека.	1	<a href="http://www.bezpeka.com/ru">www.bezpeka.com/ru</a>
2	Как устроен компьютер. Компьютерная помощница – мышь. Упражнения для развития движений мышью.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
3	Освоение клавиатуры. Упражнения с клавиатурой «Падающие буквы».	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
4	Освоение клавиатуры. Упражнения с клавиатурой «Падающие слова».	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
5	Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Знакомство с объектами Рабочего стола, действия с ними. Запуск программ.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>

6	Представление о папке. Создание папки на рабочем столе.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
	<b>Технология обработки текстовой информации.</b>	<b>13</b>	
7	Назначение текстового редактора. Знакомство с интерфейсом текстового процессора OpenOfficeWriter. Настройка рабочей среды.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
8	Осваиваем клавиатуру: русские буквы, пробел, клавиша стирания.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
9	Работа с клавиатурным тренажером в режиме ввода букв.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
10	Работа с клавиатурным тренажером в режиме ввода слов.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
11	Работа с клавиатурным тренажером в режиме ввода предложений.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
12	Осваиваем клавиатуру. Знаки препинания и специальные символы.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
13	Осваиваем клавиатуру. Латинские буквы.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
14	Основные правила набора текста. Набор текста по образцу.	1	
15	Набор и редактирование текста. Вставка и удаление пустых строк.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
16	Набор и редактирование текста.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
17	Понятие фрагмента текста. Освоение приемов работы с фрагментами текста.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
18	Действия с фрагментами текста.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
19	Изменение шрифта документа. Сохранение текстового документа.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
	<b>Технология обработки числовой информации.</b>	<b>2</b>	
20	Назначение и функциональные возможности программы Калькулятор. Знакомство с интерфейсом.	1	
21	Настройка рабочей среды программы Калькулятор. Выполнение простейших вычислений.	1	
	<b>Технология обработки графической информации.</b>	<b>13</b>	
22	Назначение и функции графического редактора KPaint. Знакомство с интерфейсом и настройка рабочей среды.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
23	Приемы создания изображений. Создание изображений с помощью инструментов Карандаш, Кисть, Распылитель, Заливка.	1	
24	Создание изображений инструментами: Прямоугольник, Эллипс.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>

25	Создание изображений инструментами Линия, Кривая, Многоугольник.	1	
26	Настройка инструментов.	1	
27	Редактирование компьютерного рисунка.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
28	Создание рисунка с помощью геометрических фигур.	1	
29	Фрагмент рисунка. Работа с фрагментами.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
30	Работа с фрагментами рисунка.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
31	Сборка рисунка из деталей.	1	
32	Сохранение, созданного рисунка. Открытие рисунка, сохраненного на диске.	1	<a href="http://www.int-edu.ru/logo">http://www.int-edu.ru/logo</a>
33	Конкурс рисунков.	1	
34	Обобщающее занятие. Подведение итогов.	1	
	<b>ИТОГО</b>	<b>34</b>	

## **12. Формы контроля.**

Анкетирование, тестирование, написание и иллюстрирование статей (WORD, POINT), редактирование текстов, создание презентаций POWER POINT, конкурсы работ учащихся, выставки, презентации и т.д. Теоретические знания оцениваются через участие во внеклассных мероприятиях - игра «Умники и умницы», игра по станциям «Весёлая информатика», игра «Открытие видов информации», «Путешествие в страну Зазеркалье», «Юные информатики».

## **Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного курса**

### **Материально-техническое обеспечение реализации программы.**

**Программы** – Microsoft Windows (Word, PowerPoint, Paint), компьютерная среда ПервоЛого.

**Технические средства** - мультимедийный проектор; компьютеры; CD-диски, Интернет; музыкальный центр; магнитофон; телевизор; фотоаппарат.

## **1. Программные документы**

- Стандарт начального общего образования второго поколения;
- □ Программа ОС Школа 2100 по информатике 1 - 4 классы.
- Учебный план внеурочной деятельности

## **2. Методические рекомендации по образовательной программе «Школа 2100» 3.**

### **Учебно-методическая литература:**

- Образовательная система «Школа 2100»: сборник программ М.: Баллас, 2008.
- А.В.Горячев, Т.О.Волкова, К.И.Горина, «Информатика в играх и задачах». 1-4 классы. Методические рекомендации для учителя», Москва «Баласс».2012г.
- А.В.Горячев и др. Учебник-тетрадь «Информатика в играх и задачах» 1-4 классы. Москва «Баласс».2008-2012г.